

优秀论文:网络游戏虚拟物的财产权定位 PDF转换可能丢失图片或格式，建议阅读原文

[https://www.100test.com/kao\\_ti2020/484/2021\\_2022\\_\\_E4\\_BC\\_98\\_E7\\_A7\\_80\\_E8\\_AE\\_BA\\_E6\\_c122\\_484578.htm](https://www.100test.com/kao_ti2020/484/2021_2022__E4_BC_98_E7_A7_80_E8_AE_BA_E6_c122_484578.htm)

**【摘要】**本文首先给出了文中包括“虚拟物”在内的若干术语的使用说明，接着讨论了虚拟物的范围、形式、分类和一般虚拟物的特征，说明了虚拟物法律保护的必要性和保护延及的范围，阐述了可受法律保护的虚拟物的特征，探讨了可受保护虚拟物的财产权性质并探讨了其财产权性质，结论是虚拟物不具有物权属性，但兼具著作权和债权属性。

**【关键词】**网络游戏 虚拟物 财产权

一、若干术语使用说明

1. 网络游戏服务商 本文将网络游戏开发商和网络游戏运营商合称为网络游戏服务商，简称服务商。根据上下文，服务商既可能指开发商，也可能指运营商；多数情况下仅仅是指运营商。有些场合，则直接指明开发商或者运营商。

2. 虚拟世界 在服务商预设的网络游戏环境下，玩家在不同的游戏中构筑了一个又一个社区。本文为了研究需要和说明问题的方便，将这些网络游戏社区统称为虚拟世界。

3. “虚拟财产”与“虚拟物” 本文不采用“虚拟财产”的提法。论者使用“虚拟财产”是指代所讨论的在虚拟世界中可能受到法律保护的客体。但使用“虚拟财产”一词存在问题：一是可能进一步引出“虚拟财产的财产权”的提法，导致混淆法律保护的客体与客体上所存在的权利二者的区别；二是可能让读者将此项“财产”理解为在法律上是“虚拟”的，不是“真实”的，而这往往与“虚拟财产”使用者的本意相反。本文采用“虚拟物”一词指代在虚拟世界中可能受到法律保护的客体。

4. “虚拟物权”与

“虚拟物的财产权”本文也不采用“虚拟物权”的提法。一方面，论者使用“虚拟物权”时往往隐喻对“虚拟物”的保护应采用物权的方式的预设结论，这与本文的研究结论（应采用著作权和债权的保护方式）相冲突；另一方面，“虚拟物权”的提法可能让读者将此项“物权”理解为在法律上是“虚拟”的，不是“真实”的，而这往往与“虚拟物权”使用者的本意相反。本文采用“虚拟物的财产权”这一提法指代“虚拟物”上可能存在的财产权，并不预先隐喻该财产权的性质究竟是物权、是债权还是知识产权等。

## 二、虚拟物概述

### 1. 虚拟物的范围

在虚拟世界中，虚拟物的范围包括：（1）虚拟金币（货币）；（2）虚拟装备（武器、装甲、药剂等，即“item”）；（3）虚拟动植物（宠物、盆景等）；（4）虚拟角色（虚拟人，ID账号）。

### 2. 虚拟物的形式

网络游戏客户端技术中对虚拟物的表示分为三层：物理层，数据层，应用层。装备图像存在于应用层；数据层是装备对应的数据代码所处的层面，它通过解释物理层来获得数据的意义；物理层只是电磁记录。与此相对应，同一虚拟物具有三种不同的形式：（1）存储形式：虚拟物体现为存储在游戏服务器上的电磁记录。这一形式决定了现有法律中涉及计算机信息系统中存储数据的规定可能适用于虚拟物；这一形式也引出虚拟物是否可用物权保护的讨论。（2）感知形式：虚拟物体现为虚拟世界中的美术作品。这一形式决定了虚拟物作为作品可享有著作权保护。（3）效用形式：虚拟物体现为玩家与运营商之间的权利义务凭证。这一形式决定了虚拟物的法律本质是债权的凭证。

### 3. 虚拟物的分类

虚拟物与现实的社会关系是否发生具有法律意义的联系，是确定虚拟物是否应当

受到法律保护的本质所在。由此出发，可将虚拟物分为两类：  
（1）与现实的社会关系发生具有法律意义联系的虚拟物。此类对应于可受法律保护的虚拟物。（2）与现实的社会关系没有发生具有法律意义联系的虚拟物。此类对应于不受法律保护的虚拟物。

#### 4. 一般虚拟物的特征

一般虚拟物既包括可受法律保护的虚拟物，也包括不受法律保护的虚拟物。它们具有下列特征：  
（1）客观性。虚拟物以电磁记录形式存储于游戏服务器上。这一特征决定了虚拟物是客观存在的。（2）依附性。特定的虚拟物因特定的网络游戏而存在，并随该游戏运营过程的起始、发展、终止而出现、变化、消亡。这一特征决定了虚拟物只与特定的网络游戏有关。（3）虚拟性。网络游戏产生了与现实世界不同的虚拟世界。在虚拟世界中虚拟物按照游戏规则而产生、变化、消亡。这一特征使得虚拟物难以按照现行法律进行规范和调整。（4）时限性。虚拟物仅在游戏运营的一定阶段存在。这一特征使得游戏运营终止后运营商对可受法律保护的虚拟物也不必承担赔偿责任。

### 三、虚拟物法律保护的必要性

#### 1. 对虚拟物进行法律保护的必要性

现有学说在论证法律是否应该对网络游戏中的虚拟物进行保护时，多从该物是否具有价值、使用价值、交换价值的角度出发，得到肯定结论后得出法律应对网络游戏中的虚拟物进行保护。这种价值论证的方法似有不妥之处。价值、使用价值（或者交换价值）并不是评判一个“物品”是否成为法律保护客体的标准，而仅是该“物品”是否具备成为商品的一般属性，总的来说，是经济学上的概念。法律所以保护某类“物品”并不在于它是“物品”或者是“商品”，不在于它具有价值、使用价值和交换价值，而在于它上面存在

着法律必须保护的社会关系、权利义务关系。虚拟物能成为受法律保护的客体是因为在虚拟世界与现实世界的交流中，它已成为现实世界中社会关系的客体。虚拟物可受法律保护的理由如下：（1）在玩家与运营商之间的合同关系中以虚拟物形式体现的服务关系需要由法律规制。由于玩家开始游戏之前都要进入一个格式合同的界面，点击“我同意”之后方得安装游戏。因此，玩家与游戏运营商之间存在合同关系。玩家通过支付金钱的方式得以进入和继续游戏，而游戏运营商负责保证游戏正常运行所需要的环境。玩家和游戏运营商之间基于合同，履行义务和享有权利的过程都必须借助各种虚拟物来实现。在这个合同中，玩家的权利和游戏运营商的义务指向的对象就是各种各样的虚拟物。（2）在玩家与玩家进行虚拟物交易时产生的交易关系需要由法律规制。现在网络游戏的离线交易已经非常繁荣，出现了专门以此为生的新的经营行业。各种网络游戏中极品装备的价格也令人咋舌，而且出现了由运营商公布的虚拟装备的价格即所谓“官方报价”。尽管这些虚拟装备无法离开特定的网络游戏环境而独立存在，但我们不可否认，这些虚拟物已经成为了现实生活中买卖关系的客体。

## 2. 虚拟物法律保护延及的范围

法律只保护现实的社会关系。只有当虚拟物与现实的社会关系发生具有法律意义的联系时，才能进入现实法律调整的范围。并非所有因虚拟物而起的纠纷都可以纳入现行法律保护的框架。例如，两个虚拟人在虚拟世界因“离婚”而涉及的“共有”虚拟物的分割关系显然无法通过现实的《婚姻法》来进行规制。虚拟世界具有两重性。一方面，虚拟世界可以看作现实世界的组成部分，是互动娱乐、信息交流的一个场所

；另一方面，虚拟世界独立于现实世界，有其自身的游戏规则和道德标准。对应于虚拟世界的两重性，因虚拟物而产生的社会关系也有“现实的社会关系”和“虚拟的社会关系”两重性。下面具体分析虚拟世界中的社会关系：（1）玩家与运营商之间的关系。两者之间一方面有现实的社会关系，如合同关系，一般有涉及虚拟物的权利义务关系约定；另一方面有虚拟的社会关系，在虚拟世界中游戏运营商是虚拟世界的缔造者，玩家是活动者，两者是“上帝”与“芸芸众生”之间的关系。（2）玩家与玩家之间的关系。一方面有现实的社会关系，如现实世界中玩家与玩家就虚拟物的转让形成的合同关系，就盗窃虚拟物或以虚拟物为诱饵进行的诈骗行为而构成的侵权关系；另一方面有玩家与玩家在虚拟世界中依游戏规则而形成的虚拟的社会关系。如两个“虚拟人”在网络世界中形成的虚拟婚姻关系、在网络游戏PK（PK是英文“Player Kill”的缩写，指玩家角色“虚拟人”之间的打斗）过程中形成的虚拟侵权关系等。虚拟的社会关系其实仍然是“虚拟物”之间的关系，当然其中体现了玩家的意志。现实的法律不能对涉及虚拟物的任何纠纷都进行裁判并不是所有涉及虚拟物的纠纷都可以由现实的法律来进行裁判。换言之，法律不能对虚拟物给以概括性的保护，而要视具体情况进行裁判。确定裁判范围的标准是：考察该虚拟物是否与现实的社会关系发生了具有法律意义的联系。

#### 四、可受保护虚拟物的特征

1. 现实性 现实性表明该虚拟物与现实的社会关系具有客观的联系。这使得该虚拟物在现实世界中能够找到对价，并能实现虚拟世界与现实世界之间的自由转换。该虚拟物因此具备在法律意义上财产权的适格性。
2. 价值稳定

性虚拟物由于玩家的时间、智力、资金等形式的投入同样凝结着无差别的一般人类劳动。虚拟物与现实生活中的真实物一样具有价值、使用价值和交换价值。具体说来，玩家通过劳动获得虚拟物，并伴随着一定的财产投入，因此虚拟物具有价值；虚拟物可以给玩家带来愉悦、满足和成就感，因此虚拟物具有使用价值；现实世界中的虚拟物交易使得虚拟物与现实货币之间发生了交换关系，因此虚拟物具有使用价值。不仅如此，可受保护虚拟物的价值还应该是相对稳定的。只有价值相对稳定的财产，法律才有可能进行调整。由于虚拟世界相对稳定地存在，所以可受保护的虚拟物的价值能够保持相对稳定。当然，虚拟物的价值稳定性主要依靠服务商来维持。

3. 合法性 只有通过合法方式获得的虚拟物方可纳入可受法律保护的虚拟物之列。而通过黑客、木马等非法程序以违反游戏规则的方式获得的虚拟物以及存在于私服上的虚拟物不在此列。

五、可受保护虚拟物的财产权性质 虚拟物不宜采用物权保护。虚拟物具有著作权和债权两种财产权属性。不必考虑增加一种财产权类型用以保护虚拟物所体现的价值。虚拟物所体现的价值可以通过评估解决，评估的结果可以用来确定损害赔偿的数额。

1. 虚拟物不宜采用物权保护 用物权保护虚拟物的观点是基于虚拟物的存储形式是电磁记录、属于无形物这一事实。认为玩家因其相应的付出获得虚拟物，从而当然享有对虚拟物的物权。将虚拟物认定为物，虽在一定程度上确实符合玩家利益，但在法理上仍无法自圆其说。首先，物权是一种排他的对世权，一物一权。但玩家在持有一个虚拟物时，无法排除服务商同时使用该物来构筑虚拟世界的环境本身。即玩家对虚拟物的权利并不完全排

他。其次，作为物权核心部分的所有权具有占有、使用、收益、处分四项权能。但玩家持有的虚拟物总是存储在服务商的服务器上，即为服务商所占有；玩家可以在虚拟世界中抛弃某一虚拟物，实施处分权能，但服务商也可以删除服务器上的电磁记录使该虚拟物归于消灭。换言之，玩家对虚拟物的占有和处分权能并不排他。再次，物权的内容是对物的直接支配和管领，即权利主体实现其权利，只要符合法律规定，不需要他人积极地为相应的协助行为。但在虚拟世界中，玩家要实现其对虚拟物的管领和支配，常常需要服务商的积极配合。最后，设若玩家就虚拟物享有物权，则当游戏终止运营，只要玩家未明示抛弃该虚拟物，则运营商必须承担返还该虚拟物的责任。而这在法理上和实践中都是无法实现的。

2. 虚拟物的著作权属性 虚拟物的感知形式是美术作品，因而涉及著作权。（1）虚拟物著作权归属的两种观点 一种观点认为，虚拟物作为美术作品，因作品图像来源于游戏软件开发商在软件中的预设，因此，应由开发商享有著作权。如果游戏开发商明确将游戏软件的著作权转让给游戏运营商，则游戏运营商成为虚拟物的著作权人。另一种观点认为，在虚拟物的产生过程中，虚拟物中复杂的角色需要相当多的时间去创作，虽然服务商提供了创作虚拟物的环境和条件，但是虚拟物只有在玩家投入了相当的时间并克服游戏中的许多障碍之后才能产生。因此，应当由玩家享有著作权。（2）

虚拟物著作权归属的三种模式 由服务商享有。有的游戏公司试图通过主张对虚拟物的著作权、进而禁止转让虚拟物的作品使用权、来阻止虚拟物的交易。例如Verant公司就坚持认为由于其享有著作权，玩家不能对虚拟物进行交易。该

公司曾多次要求拍卖网站eBay将有关虚拟物转让的条目删除。这里服务商以著作权为由阻止虚拟物交易的理由受到质疑。因为，根据著作权法学中的权利穷竭原则，著作权一次用尽：即当玩家通过支付对价的方式从游戏服务商处获得著作权的载体（虚拟物）后，著作权即告穷竭。服务商不能对此后的虚拟物交易行为主张权利。因此，对虚拟物而言，服务商看来无法以著作权作为阻止虚拟物交易的理由。选择这种模式时，可以在服务商与玩家之间的《用户服务条款》格式合同中约定虚拟物可以在玩家之间自由转让，以便利虚拟物的正常交易。虚拟物体现的债权债务关系中的债权人是玩家。享有著作权的服务商未来可在虚拟物进一步商品化而制作衍生产品（即演绎作品、周边产品）时享有“商品化权”。

由玩家享有。有的公司通过合同方式来明确承认玩家对他们在游戏中创造出的财产享有知识产权。支持由玩家享有虚拟物著作权的观点认为，服务商仅仅是在软件中提供了创作复杂角色的一个框架和平台，并没有直接产生出玩家所创作的特定角色，因为玩家对某些角色的特征具有专有的控制权。例如，玩家可以发展出他所控制的角色和其他角色的关系，而服务商对这种关系绝对没有控制权。高级、复杂的虚拟物为玩家提供了高级的游戏经验，也提高了游戏的质量，有利于游戏本身的发展，有利于服务商的整体利益。就此而言，服务商应该为玩家创作高级、复杂的虚拟物提供激励。虚拟物的交易实际上为玩家创作高级、复杂的虚拟物提供了激励。选择这种模式时，玩家既是虚拟物的著作权人，又是虚拟物所体现的债权债务关系中的债权人。由服务商和玩家共同享有。这是逻辑上存在、法律上允许、实践中可考虑的



一种模式。选择这种模式时，可以在在服务商与玩家之间的《用户服务条款》格式合同中约定：虚拟物中的虚拟人（ID账号）的著作权归玩家享有；除了虚拟人（ID账号）之外的虚拟物共同享有著作权，同时允许玩家之间转让其持有的虚拟物。

### 3. 虚拟物的债权属性

从玩家与运营商之间因虚拟物产生的权利义务关系看，虚拟物涉及债权。这时虚拟物体现为债权的虚拟凭证。这里说“虚拟凭证”，是相对于支票、债券等“实体凭证”而言的。债是按合同的约定或者法律的规定，在当事人之间产生的特定的权利和义务关系。债权人享有请求债务人为一定行为或不为一定行为的权利即债权；债务人负有为满足债权人请求而为一定行为或不为一定行为的义务即债务。从玩家正常加入一款游戏开始，玩家与运营商之间就存在服务合同关系。玩家出钱购买运营商提供的游戏服务。虚拟物代表了运营商提供的概括的游戏服务中具体的子服务。玩家通过支付对价（包括在游戏中的时间、精力投入，或者通过离线的现金交易）获得虚拟物。这一对价成为虚拟物上所体现的债权债务关系存在的法律基础。玩家支付对价后，运营商提供相应的服务（甚至直接支付一定数额的金钱）。玩家在游戏中持有虚拟物实质上是获得了可以要求运营商提供相应服务（乃至金钱）的凭证。例如，《传奇》中一把屠龙刀的作用是使装备该刀的角色攻击力加10点，如果某一玩家获得了这样一把屠龙刀，就有权利要求运营商提供将其装备该刀的角色攻击力加10点的服务。不同虚拟物的交易价格差距很大，是因为不同的虚拟物上所体现的玩家能从运营商那里获得的服务（乃至金钱）的规格、数量不同，玩家相应的精神愉悦程度和所收获的经济利益也不同。

虚拟物的交易实质上是其中玩家对其债权的让与。虚拟物的买方实质上是获得了虚拟物所体现的可以从服务商那里获得的相应服务（乃至金钱）。如果将虚拟物与票据比较，可以看到两者之间的相同之处：（1）持有人所享有的权利都不在于持有物（票据或虚拟物）本身，而在于其上所记载或反映的事项；（2）持有人一旦不再持有该凭证（票据或虚拟物），就都无法享有该凭证所记载或体现的权利；（3）虚拟物的债务人（运营商）与票据中记载的债务人一样，只依债权的凭证和其上所反映的债权债务关系来履行义务，而不问谁持有票据以及持有人取得票据的原因。因此，虚拟物是玩家得以请求服务商为其提供特定的服务（乃至金钱）的证据。对于玩家来说，虚拟物的主要意义不在于其存储形式，甚至也不在其感知形式，而是在其效用形式。虚拟物的交易所体现的正是债权的转移。100Test 下载频道开通，各类考试题目直接下载。详细请访问 [www.100test.com](http://www.100test.com)